

SOSIALISASI PENGARUH "GADGET" PADA ANAK USIA DINI DI TK AL-MUNAWWARAH KOTA BANDUNG

Mia Tania ^{*1}

Universitas Sali Al-Aitaam, Indonesia
taniaislamadina@gmail.com

Enung Nurhayati

Universitas Sali Al-Aitaam, Indonesia
nung.nurhayati17@gmail.com

Nazmi Abdurahman

Universitas Sali Al-Aitaam, Indonesia
nazmiabdurahman@gmail.com

Deli Luthfi Rahman

Universitas Sali Al-Aitaam, Indonesia
Deliluthfi@gmail.com

ABSTRACT

This article aims to both investigate and discuss how socialization process of the influence of gadget gives impact to the growth of pre-school children. It is viewed from two perspectives of knowledge, namely digital business and communication studies, which are applied on parents in pre-school institution. Massive development of information technology and internet has indirectly forced future-generation to be able to be adaptive and responsive on technology. The way of gadget works has impacted to how people react on fulfilling their own daily needs, including managing things on children's learning and playing activities. The use of gadget should be under the supervision and guidance of parents, to prevent the children be influenced by negative and deviant things. Therefore, a role of parents is required to overcome this problem effectively. This prevention can also limit children's access to gadgets, select appropriate applications (age-friendly), choose educational contents (shows or games) for their children, and provide assistance when children access something through their gadgets.

Keywords: Gadgets, Early Childhood.

ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk mengupas bagaimana sosialisasi dan diskusi mengenai pengaruh gadget terhadap perkembangan anak usia dini dari dua

¹ Korespondensi Penulis.

prespektif keilmuan, yaitu ilmu pengetahuan bisnis digital dan ilmu komunikasi pada orang tua di sekolah pendidikan dasar usia dini. Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan internet secara tidak langsung menuntut generasi penerus bangsa untuk bersikap adaptif dan tanggap teknologi. Kehadiran gadget telah berdampak pada cara-cara manusia dalam memenuhi tuntutan hidupnya sehari-hari termasuk dalam aktifitas pembelajaran dan bermain pada anak-anak. Pemanfaatan gadget seharusnya ada dalam pengawasan dan bimbingan orang tua agar tidak terpengaruh oleh hal-hal negatif dan meyimpang. Untuk mengatasi masalah tersebut secara efektif diperlukan peran orang tua. sehingga dapat membatasi akses gadget, menyeleksi aplikasi-aplikasi yang sesuai dengan usia anak-anak, memilihkan konten edukatif baik berupa tontonan ataupun games bagi anak-anak mereka, serta adanya pendampingan disaat anak-anak mengakses sesuatu melalui gadgetnya.

Kata Kunci : Gadget, Anak Usia Dini

LATAR BELAKANG

Saat ini era Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengalami perkembangan yang sangat pesat, hal yang paling kita rasakan sebagai konsekwensi dari Era ini adalah munculnya berbagai macam jenis inovasi di bidang teknologi komunikasi. Salah satu contoh yang sangat populer adalah *gadget*. Gadget adalah perangkat elektronik yang di desain *compact* dan di gunakan seluruh lapisan masyarakat untuk mengakses informasi dan berkomunikasi setiap harinya. Keberadaan *Gadget* atau gawai telah memberikan kemudahan bagi manusia di berbagai aspek kehidupannya. *Gadget* menjadi salah satu produk inovasi yang muncul dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah mengubah komunikasi menjadi lebih canggih.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan internet secara tidak langsung menuntut generasi penerus bangsa untuk bersikap adaptif dan tanggap teknologi. Kehadiran *Gadget* telah merevolusi cara-cara manusia dalam memenuhi tuntutan hidupnya sehari-hari. Pasca pandemi Covid-19, pola hidup manusia telah menemukan bentukan terbarunya yang berbasis teknologi digital mulai dari pola: interaksi sosial, gaya hidup, akses informasi, hiburan, pola pembelajaran bahkan bermain pada anak-anak. Semua berubah menjadi serba digital, siapa yang tidak mampu beradaptasi maka ia akan tertinggal.

Era teknologi informasi yang telah menghadirkan inovasi *gadget* membawa konsekwensi positif sekaligus konsekwensi negatif. Seperti dihadapkan pada dua

mata pisau yang tajam, kehadiran gadget bisa jadi memberikan pengaruh baik bagi penggunaannya ataupun pengaruh buruk bagi penggunaannya.

Manusia akan memperoleh banyak kemudahan dalam melaksanakan berbagai aktivitas menjadi salah satu dampak positif yang ditimbulkan dari adanya inovasi, namun tak jarang inovasi juga dapat memunculkan dampak negatif jika tidak dimanfaatkan secara bijak dan benar (Jamun et al., 2019).

Sebagai perangkat digital yang memiliki segmen pengakases lintas generasi meliputi orang dewasa, remaja hingga anak-anak usia dini, pengaruh positif dan negatif dari gadget akan muncul secara bervariasi, disinilah perlunya kesesuaian materi akses dan usia pengakases. *Concern* kami dalam penelitian ini adalah mengenai pengaruh *gadget* pada anak usia dini.

Anak-anak merupakan salah satu segmen pengguna *gadget* yang paling massif dan rentan terhadap paparan negatif konten *gadget* yang mereka akses. Prilaku akses yang massif dapat menimbulkan efek ketergantungan. Anak-anak menjadi tidak terkendali dalam menggunakan *gadget*, pasif terhadap lingkungan sosial di sekitarnya, kehilangan fokus saat belajar, serta menjadi agresif bahkan ada yang melakukan tindakan-tindakan menyimpang karna meniru konten yang mereka tonton melalui *gadget*, hingga terganggunya kesehatan anak-anak yang disebabkan paparan sinar radiasi.

Perkembangan anak usia dini merupakan fase tumbuh kembang anak usia dini baik dari segi fisik, maupun secara psikologis mudah berubah – ubah dan tumbuh secara signifikan sesuai dengan lingkungannya, sehingga keluarga berperan penting dalam mendidik dan memantau perkembangan anak yang sifatnya sistematis, berkesinambungan. Fase pertumbuhan anak-anak memiliki karakteristik yang unik, dinamis dan setiap fase pertumbuhan mengalami perkembangan yang berbeda-beda. Selain itu, kepribadian anak usia dini memiliki karakteristik dengan tingkat responsif yang tinggi terhadap hal baru di lingkungan sekitarnya.

Pemanfaatan gadget bagi anak – anak seharusnya ada dalam pengawasan dan bimbingan orang tua agar tidak menjerumuskan anak kepada hal yang tidak baik. Apa yang anak lihat dan lakukan serta tiru dari pengaruh teknologi yang mereka miliki akan membentuk diri mereka kearah mana, maka perlu ketegasan dari orang tua agar perkembangan anak tidak menyimpang dan terpengaruh hal negatif.

Untuk mengatasi masalah tersebut secara efektif diperlukan peran orang tua. Orang tua perlu memiliki pemahaman yang baik mengenai pengaruh *gadget*

pada tumbuh kembang anak mereka, sehingga orang tua dapat membatasi akses *gadget*, menyeleksi aplikasi-aplikasi yang sesuai dengan usia anak-anak, memilihkan konten edukatif baik berupa tontonan ataupun *games* bagi anak-anak mereka, serta adanya pendampingan disaat anak-anak mengakses sesuatu.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di TK Al-Munawwarah diketahui bahwa beberapa siswa mengalami gangguan belajar saat di kelas, kehilangan fokus, mengantuk, rewel dan berperilaku agresif pada teman sekelasnya. Situasi ini menggambarkan bahwa sosialisasi mengenai pengaruh *gadget* pada anak usia dini penting untuk dilakukan.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk mengedukasi para orang tua tentang pentingnya penguasaan teknologi atau *gadget*, pengetahuan mengenai pengaruh positif dan negatif *gadget* bagi anak-anak usia dini dan pentingnya pengawasan saat anak bermain *gadget* serta pembatasan akses *gadget* bagi anak-anak.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di TK Al-Munawwarah dengan melibatkan 43 orang tua siswa/i TK kelas A dan B yang terletak di Jalan Padasuka No.7 Pasirlayung Kecamatan Cibeunying Kota Bandung Jawa Barat. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam bentuk *workshop parenting* kepada orang tua siswa tentang Pengaruh *Gadget* Pada Anak Usia Dini. Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat Kepada Masyarakat (PKM) ini melalui beberapa tahapan yaitu: pertama, persiapan dan perencanaan: tahap ini dimulai dengan melakukan studi pendahuluan berupa observasi dan wawancara dengan pihak sekolah untuk menganalisis situasi dan mengetahui gambaran permasalahan, kemudian melakukan penyusunan terkait jadwal pelaksanaan kegiatan sesuai dengan kesepakatan dari pihak sekolah. Kedua, pelaksanaan: kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 22 February 2024 oleh beberapa dosen yang berkolaborasi dalam Tim PKM, yang terdiri dari Dosen Prodi Bisnis Digital dan Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi. Ketiga: evaluasi, bertujuan untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan kegiatan ini melalui tanya jawab yang dilakukan kepada orang tua siswa di akhir sesi acara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Peserta PKM

Tabel.1.1 Identitas Peserta

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase
1	Perempuan	38	88%
	Laki-Laki	5	12%
2	Usia		
	20-30 thn	14	32%
	30-40 thn	23	54%
	40-50 thn	6	14%

Berdasarkan tabel 1 dapat disimpulkan bahwa dari keseluruhan peserta yang mengikuti kegiatan, jumlah orang tua siswa berjenis kelamin perempuan sebanyak 38 orang dengan persentase sebesar 88 % sedangkan orang tua siswa berjenis kelamin laki-laki berjumlah 5 orang dengan persentase sebesar 12 %. Sedangkan usia orang tua siswa di rentang 20 – 30 tahun berjumlah 14 orang atau 32% dan usia 30-40 tahun berjumlah 23 orang atau 54% dan usia 40-50 tahun berjumlah 6 orang atau 14%.



Gambar 1.
Aktifitas saat sosialisasi berlangsung



Gambar 2
Keseluruhan peserta *workshop*



Gambar 3
Dokumentasi simbolis penyerahan plakat kepada Kepala Sekolah

Sosialisasi Pengaruh Gadget Pada Anak Usia dini

Pengertian Gadget

Era teknologi informasi dimana inovasi digital berkembang sedemikian pesat. *Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, *gadget* disebut sebagai “gawai”. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. *Gadget* adalah perangkat yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang

memiliki fungsi khusus. Diantaranya *smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *notebook*, perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan internet (Widiawati, 2014 : 106).

Saat ini *gadget* memiliki pemaknaan yang lebih luas lagi seiring dengan munculnya beragam produk inovasi media digital lainnya. Perangkat digital yang termasuk *gadget* diantaranya seperti *tablet*, *ipad*, *smartphone*, *notebook*, dan sebagainya. Hal yang menakjubkan dari kehadiran inovasi teknologi terbaru bernama *gadget* adalah kemauan orang-orang untuk terus mengikuti perkembangan teknologi yang ada dan kecepatan mereka dalam beradaptasi dengan versi perangkat baru yang dihadirkan. Setiap orang selalu ingin mempunyai teknologi yang semakin canggih dan merasa takut ketinggalan zaman / *Fear of missing out* (Fomo).

Dari pendapat tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa, *gadget* adalah suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih praktis dan memiliki fungsi khusus.

Pengaruh Gadget Pada Perkembangan Anak Usia Dini

Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak memiliki dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positifnya antara lain, membantu perkembangan fungsi adaptif, menambah pengetahuan, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi, dan membangun kreatifitas anak. Penggunaan *gadget* akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan teknologi.

Sebaliknya, anak yang tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi bisa dikatakan fungsi adaptifnya tidak berkembang secara normal dan anak menjadi sulit beradaptasi. Nilai positif lain adalah *gadget* memberi kesempatan anak untuk leluasa mencari informasi, terutama anak-anak sekolah saat ini dituntut untuk mampu mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis internet.

Sedangkan dampak negatifnya antara lain, menjadi ketergantungan terhadap *gadget*, sehingga dalam menjalankan segala aktivitas hidupnya tidak bisa terlepas dari *gadget*, anak memiliki kesulitan dalam beradaptasi di dunia nyata, anak menjadi lebih suka bermain dengan *gadget* daripada bermain dengan temannya, dan anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif

karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri. Dampak negative lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam gadget yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya dilihat oleh anak-anak. Tidak sedikit anak yang mulai kecanduan *gadget* dan lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri, juga pada kesehatan anak.

Radiasi gelombang elektromagnetik dari *gadget* memang tidak terlihat, efeknya pun tidak terasa secara langsung. Untuk itu orangtua harus secara bijak mengawasi dan melakukan seleksi terhadap instrument permainan yang digunakan anak-anak saat bermain. Kebiasaan anak-anak dalam bermain *gadget* saat ini memang tidak bisa dipungkiri, namun ada baiknya tidak selalu bermain, atau paling tidak membatasi waktu bermain gadget, karena alasan radiasi diatas. Sebenarnya kegiatan bermain merupakan kegiatan utama anak yang nampak mulai sejak bayi yang berperan pada perkembangan kognitif, sosial, dan kepribadian anak pada umumnya. Anak juga bisa mulai memahami hubungan antara dirinya dan lingkungan sosialnya melalui kegiatan bermain, belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan. Namun sekarang anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain *gadget* daripada bermain dengan teman sebaya, yang bisa menimbulkan sifat individualis dan egosentris, serta tidak memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar. (Jonathan, 2015 : 117).

Menurut Mohammad Nazir (2003:16), terdapat beberapa dampak negatif dari *gadget* untuk perkembangan anak yaitu: Pertama, sulit konsentrasi pada dunia nyata. Rasa kecanduan atau adiksi pada *gadget* akan membuat anak mudah bosan, gelisah dan marah ketika dia dipisahkan dengan gadget kesukaannya. Ketika anak merasa nyaman bermain dengan *gadget* kesukaannya, dia akan lebih asik dan senang menyendiri memainkan *gadget* tersebut. Akibatnya, anak akan mengalami kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata, berteman dan bermain dengan teman sebaya.

Kedua, terganggunya fungsi PFC, kecanduan teknologi selanjutnya dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. PFC atau *Pre Frontal Cortex* adalah bagian di dalam otak yang mengotrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab, pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Anak yang kecanduan teknologi seperti *games online*, otaknya akan memproduksi hormon *dopamine* secara berlebihan yang mengakibatkan fungsi PFC terganggu.

Ketiga, menjadi berkepribadian *introvert*, ketergantungan terhadap *gadget*

pada anak sehingga anak menganggap bahwa *gadget* itu adalah segala-galanya. Mereka akan galau dan gelisah jika dipisahkan dengan *gadget* tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain dengan *gadget* sehingga berakibat tidak hanya kurangnya kedekatan secara emosional antara orang tua dan anak, tetapi juga anak menjadi cenderung berkepribadian *introvert*.

Pengaruh Positif dan Negatif Gadget Pada Anak

Pengaruh Gadget pada perkembangan anak dapat di klasifikasikan menjadi dua bagian yaitu, dampak positif dan dampak negatif.

Dampak positif :

- a. Menambah Pengetahuan menyimpulkan bahwa dengan menggunakan gadget yang berteknologi canggih, anak-anak dengan mudah dan cepat untuk mendapatkan informasi mengenai tugas nya disekolah. Misalnya kita ingin browsing internet dimana saja dan kapan saja yang ingin kita ketahui. Dengan demikian dari internet kita bias menambah ilmu pengetahuan.
- b. Gadget dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke social media. Jadi, kita dapat dengan mudah untuk berbagi bersama teman kita.
- c. Mempermudah Komunikasi. Gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia.
- d. Melatih kreativitas anak. Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi.

Menurut Baihaqi dan Sugiarmun (2006: 2) ADHD sendiri merupakan singkatan dari *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* yang merupakan gangguan perkembangan dalam peningkatan aktivitas motorik anak-anak hingga menyebabkan aktivitas anak-anak yang tidak lazim dan cenderung berlebihan.

Dampak negatif :

- a. Mengganggu kesehatan, *gadget* dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun kebawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit kanker.
- b. Dapat mengganggu perkembangan anak, *gadget* memiliki banyak fitur yang canggih seperti, kamera, video, *games* dan lain-lain. Fitur itu semua dapat mengganggu proses pembelajaran di sekolah. Misalnya ketika guru menerangkan pelajaran di depan salah satu siswa bermain *gadget* di belakang atau bias juga di

- pergunakan sebagai alat untuk hal-hal yang tidak baik.
- c. Rawan terhadap tindak kejahatan, setiap orang pasti ada yang keinginan untuk dilihat sebagai ter *update* di mana dan kapan saja. Jadi orang ingin berbuat kejahatan dengan mudah melacak dari hasil postingan di media sosial.
 - d. Dapat mempengaruhi perilaku anak. Menurut Ratih Ibrahim (2012) kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap dan final”

Kemajuan teknologi yang membawa banyak kemudahan, generasi mendatang berpotensi untuk menjadi generasi yang tidak tahan dengan kesulitan. Dengan kata lain, anak akan berpikir atau merasa bahwa hidup ini seharusnya mudah dan pada akhirnya anak berusaha untuk menyederhanakan masalah dan berupaya menghindari kesukaran. Kemajuan teknologi mempercepat segalanya dan tanpa disadari anak pun dikondisikan untuk tidak tahan dengan keterlambatan. Hasilnya anak makin hari makin lemah dalam hal kesabaran serta konsentrasi dan cepat menuntut orang untuk memberi yang diinginkannya dengan segera.

Menurut Romo (2013), bermain gadget dalam durasi yang panjang dan dilakukan setiap hari secara kontinyu, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Ini terjadi karena anak-anak ini tidak diperkenalkan untuk bersosialisasi dengan orang lain. Selain itu juga berpotensi mendorong anak untuk menjalin relasi secara dangkal. Waktu untuk bercengkerama secara langsung berkurang karena sekarang waktu tersita untuk menikmati semuanya dalam kesendirian.

Peran Orang Tua dalam Pengendalian Akses Gadget bagi Anak

Sosok yang paling berpengaruh dalam mencegah maupun mengatasi dampak negatif dari gadget adalah orang tua. Maka orang tua memiliki peran besar dalam membimbing dan mencegah agar teknologi *gadget* tidak berdampak negatif bagi anak. Salahsatu cara yang dapat dilakukan oleh orang tua adalah pertama, pilih sesuai usia. Dilihat dari tahapan perkembangan dan usia anak, pengenalan dan penggunaan *gadget* bisa dibagi ke beberapa tahap usia. Untuk anak usia di bawah 5 tahun, pemberian gadget sebaiknya hanya seputar pengenalan warna, bentuk, dan suara. Artinya, jangan terlalu banyak memberikan kesempatan bermain *gadget* pada anak di bawah 5 tahun. Terlebih di usia ini, yang utama bukan *gadget* -nya, tapi fungsi orangtua. Pasalnya *gadget* merupakan salah satu media untuk

mengedukasi anak.

Ditinjau dari sisi neurofisiologis, otak anak berusia di bawah 5 tahun masih dalam taraf perkembangan. Perkembangan otak anak akan lebih optimal jika anak diberi rangsangan sensorik secara langsung. Misalnya, meraba benda, mendengar suara, berinteraksi dengan orang, dan sebagainya. Jika anak usia di bawah 5 tahun menggunakan *gadget* secara berkelanjutan, apalagi tidak didampingi orangtua, akibatnya anak hanya fokus ke gadget dan kurang berinteraksi dengan dunia luar.

Yang berikutnya, otak bagian depan adalah bagian yang berfungsi memberi perintah dan menggerakkan anggota tubuh lainnya. Di bagian otak belakang, ada yang namanya penggerak. Di bagian ini, terdapat hormon endorfin yang mengatur pusat kesenangan dan kenyamanan. Pada saat bermain *gadget*, anak akan merasakan kesenangan, sehingga memicu meningkatnya hormon endorfin. kecanduan berhubungan dengan ini jika dilakukan dalam jangka waktu lama dan kontinyu . Akibatnya, dalam jangka panjang anak akan mencari kesenangan dengan jalan bermain *gadget*, karena memang sudah terpola sejak awal perkembangannya.

Dari aspek interaksi sosial, perkembangan anak-anak usia di bawah 5 tahun sebaiknya lebih ke arah sensor-motorik. Yaitu, anak harus bebas bergerak, berlari, meraih sesuatu, merasakan kasar-halus. *Gadget* juga memiliki fitur pengenalan warna atau *games* di mana orang melompat. Namun, kemampuan anak untuk berinteraksi dengan objek nyata di dunia luar tidak diperoleh secara langsung anak.

Kedua, Batasi waktu. Anak usia di bawah 5 tahun, bisa diberi kesempatan menggunakan gadget tetapi harus diperhatikan dari segi durasi pemakaiannya. Misalnya, diizinkan bermain tetapi dengan komitmen waktu hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang. Contohnya, kenalkan *gadget* seminggu sekali, misalnya hari Sabtu atau Minggu. Lewat dari itu, ia harus tetap berinteraksi dengan orang lain. Aplikasi yang boleh dibuka pun sebaiknya aplikasi yang lebih ke fitur pengenalan warna, bentuk, dan suara.

Sejalan pertambahan usia, ketika anak masuk usia pra remaja, orang tua bisa memberi kebebasan yang lebih, karena anak usia ini juga perlu *gadget* untuk fungsi jaringan sosial mereka. Di atas usia 5 tahun (mulai 6 tahun sampai usia 10 tahun) orangtua bisa memperbanyak waktu anak bergaul dengan *gadget*. Di usia ini, anak sudah harus menggali informasi dari lingkungan. Jadi, jika awalnya hanya dalam waktu seminggu sekali selama tiga puluh menit dengan supervisi dari orangtua, kini setiap Sabtu dan Minggu selama dua jam.

Ketiga, hindarkan kecanduan. Kasus kecanduan atau penyalahgunaan *gadget* biasanya terjadi karena orangtua tidak mengontrol penggunaannya saat anak masih kecil. Maka sampai remaja pun ia akan melakukan cara pembelajaran yang sama. Akan lebih sulit mengubah karena kebiasaan ini sudah terbentuk. Ini menjadi penyebab orang tua harus ketat menerapkan aturan kepada anak, tanpa harus bersikap otoriter. Dan orangtua berkomitmen menerapkan sistem *reward and punishment*. Jika ini berhasil dijalankan, maka anak akan bisa melakukannya secara bertanggungjawab dan terhindar dari kecanduan. Ciri-ciri anak yang sudah kecanduan antara lain Anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain dengan *gadget*. Anak mengabaikan kebutuhan lain hanya untuk bermain *gadget*. Misalnya lupa makan, lupa mandi, lupa tidur serta mengabaikan teguran-teguran dari orang sekitar.

Beradaptasi dengan zaman. Salah satu dampak positif *gadget* adalah akan membantu perkembangan fungsi adaptif seorang anak. Artinya kemampuan seseorang untuk bisa menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan sekitar dan perkembangan zaman. Jika perkembangan zaman sekarang muncul *gadget*, maka anak pun harus tahu bagaimana cara menggunakannya. Artinya fungsi adaptif anak berkembang. seorang anak harus tahu fungsi *gadget* dan harus bisa menggunakannya karena salah satu fungsi adaptif manusia zaman sekarang adalah harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Sebaliknya, anak yang tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi bisa dikatakan fungsi adaptifnya tidak berkembang secara normal.

Namun, fungsi adaptif juga harus menyesuaikan dengan budaya dan tempat seseorang tinggal. Kalau anak tinggal di sebuah desa dimana *gadget* adalah barang langka, maka wajar kalau anak tidak tahu dan tidak kenal yang namanya *gadget*. Sikap orangtua kepada anak mengenai *gadget* saat ini antara lain :

- a. Pilih sesuai dengan usia anak Jika usia anak masih dibawah 2 tahun sebaiknya cukup pengenalan *gadget* terlebih dahulu yaitu mengenai pengertian apa itu *gadget* selebihnya mengenai penggunaannya sebaiknya dibatasi. Cukup mengenalkan mengenai bentuk dan kegunaannya. Pada usia anak dibawah 5 tahun cukup mengenalkan mengenai warna, bentuk, serta suara yang terdapat pada fitur atau aplikasi *gadget* tersebut.
- b. Selektif dalam memilihkan aplikasi permainan di dalam *gadget*. Apabila anak memaksa untuk menggunakan *gadget* untuk bermain, pastikan aplikasinya sesuai dengan usia anak dan batasi aplikasinya, supaya anak tidak terlalu tertarik dengan permainan yang ada. Pilih aplikasi yang juga dapat mendukung kecerdasan anak,

dan pola pikir anak.

- c. Temani anak dalam bermain. Temani anak dalam bermain menggunakan gadget, arahkan penggunaannya dengan baik. Cobalah untuk mengajak anak bermain menggunakan media lain selain *gadget*, atau ajak anak bermain dengan teman sebayanya, supaya anak tidak terfokus dengan permainan *gadget*. Orangtua juga harus menemani anaknya dalam penggunaan *gadget* dan mengenalkan hubungannya dengan dunia nyata.
- d. Batasi waktu bermain gadget anak. Batasi penggunaan gadget pada anak. Anak boleh saja menggunakan *gadget* tetapi waktunya dibatasi misalnya setengah jam, atau saat senggang atau saat hari Sabtu atau Minggu. Waktu di saat anak santai dan tugas belajarnya telah selesai.
- e. Mengajak anak melakukan kegiatan positif. Ajak anak untuk melakukan kegiatan positif misalnya setiap pagi olahraga, membantu membersihkan rumah, membaca buku, merapikan kamar, mengaji, mengikuti les bahasa inggris, berkunjung ke rumah nenek, berlibur dan masih banyak lagi kegiatan positif yang bisa dilakukan untuk mencegah anak supaya tidak kecanduan bermain gadget.

Pemaparan diatas hanyalah beberapa cara yang dapat dilakukan orangtua supaya anaknya tidak kecanduan penggunaan permainan , tetapi semua tergantung pada orangtua itu sendiri, masih banyak cara untuk mengatasinya. Orangtua yang baik pasti dapat memahami apa yang terbaik untuk anaknya. Menemani waktu bermain anak, membimbingnya, meluruskan yang salah, mengajaknya berkomunikasi serta bagaimana berpikir dan berargumentasi dengan mengkaitkannya dengan dunia yang nyata. Mendidik anaknya untuk lebih peduli dengan lingkungan di sekitarnya.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilakukan berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan yang diharapkan dan mendapat sambutan yang baik dari peserta kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman para orang tua siswa mengenai pengaruh *gadget* pada anak usia dini. Hal ini ditandai dengan tingginya antusiasme orang tua siswa sebagai peserta dalam sesi diskusi dengan para pemateri di akhir sesi.

Kegiatan ini selanjutnya bisa dilaksanakan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi yaitu di SD dan SMP dengan melibatkan para siswa sebagai sasaran kegiatan. Peneliti memiliki harapan agar ke depannya dapat memberikan edukasi

kepada masyarakat luas, dapat memanfaatkan penggunaan *gadget* yang mereka miliki serta memiliki pengaruh positif yaitu sebagai media teknologi yang baik dalam membantu aktifitas sehari-hari serta mampu bersikap waspada terhadap pengaruh negatif *gadget* dengan segala muatan kontennya.

DAFTAR PUSTAKA

- Baihaqi, M & Sugiarmun, M. (2006). Memahami dan Membantu Anak ADHD. Bandung : PT. Refika Aditama
- Nazir, Moh. 2003. Metode Penelitian. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Jamun, Y. M., Wejang, H. E. A., & Ngilu, R. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa SMA Di Kecamatan Langke Rembong. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–7.
- Widiawati, I dkk.(2014).Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Daya Kembang Anak.Jakarta:Universitas Budi Luhur. Diakses tanggal 1 Juni 2016 dari <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/artikeliiis.pdf>
- Ratih, Ibrahim , 2012, Tantangan Guru di Era Digital, Republika
- Romo, 2013, Pengaruh anak pada usia dini, Kompasiana.com